

Encartes
ISSN 2594-2999, Bajo licencia Creative Commons
encartesantropologicos@ciesas.edu.mx



Flores Obregón, Iván

Aprender a acompañar a los atletas digitales amateurs mexicanos. Elementos para pensar la presencia y construcción del campo mediado por tecnologías

Encartes, vol. 7, núm. 14, septiembre 2024-febrero 2025, pp. 153-171
Enlace: https://encartes.mx/flores-etnografia-metodologia-digital-atletas-videojuegos
Iván Flores Obregón, ORCID: https://orcid.org/0000-0002-4499-5164
DOI: https://doi.org/10.29340/en.v7n14.355



REALIDADES SOCIOCULTURALES

APRENDER A ACOMPAÑAR A LOS ATLETAS DIGITALES AMATEURS MEXICANOS. ELEMENTOS PARA PENSAR LA PRESENCIA Y CONSTRUCCIÓN DEL CAMPO MEDIADO POR TECNOLOGÍAS

LEARNING TO ACCOMPANY MEXICO'S AMATEUR DIGITAL ATHLETES: ELEMENTS FOR ANALYZING THE PRESENCE AND CONSTRUCTION OF A TECH-MEDIATED FIELD

Iván Flores Obregón*

Resumen: En este texto busco reflexionar sobre la forma en que adapté la etnografía digital para mi trabajo de campo con atletas digitales amateurs y semiprofesionales mexicanos. Si bien contamos con una literatura vasta sobre los procesos de investigación mediados por tecnologías digitales, buena parte de esta producción académica está en inglés y son pocos los casos en los que podamos pensar situaciones y experiencias de usuarios mexicanos. El texto aborda el problema de poner el cuerpo y fabricar una presencia en el proceso de construcción del campo etnográfico. Una de las hipótesis que guió el trabajo es que la noción de valor en el proceso de convertirse en atleta digital está asociada a la forma en que se resignifica el fracaso en la curva de aprendizaje que atraviesan los jugadores mexicanos.

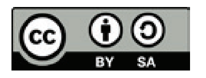
Palabras claves: etnografía digital, videojuegos, cultura digital, valor, deporte.

LEARNING TO ACCOMPANY MEXICO'S AMATEUR DIGITAL ATHLETES: ELEMENTS FOR ANALYZING THE PRESENCE AND CONSTRUCTION OF A TECH-MEDIATED FIELD

Abstract: In this article, a digital ethnography is adapted for fieldwork with amateur and semi-professional digital athletes in Mexico. Although much has been written about research mediated by digital technologies, most of this literature is

* Universidad Iberoamericana Puebla. México.

ISSN 2594-2999, Bajo licencia Creative Commons
Encartes 14 • septiembre 2024-febrero 2025, pp. 153-171
Recepción: 12 de julio de 2023 • Aceptación: 7 de noviembre de 2023
https://encartes.mx





in English, with few cases that enable reflection on the situations and experiences of Mexican users. The article takes up the issue of putting one's body on the line and building a presence in the construction of the ethnographic field. One of the hypotheses that guided the research was that, in the process of becoming a digital athlete, the notion of value is associated with the way in which failure is redefined in the learning curve that Mexican players face.
Keywords: digital ethnography, videogames, digital culture, value, sports.

Uno sale de la comunidad, pero la comunidad nunca sale de uno
Iván Márquez Bautista

De enero de 2019 a septiembre de 2021 realicé mi trabajo de campo con video jugadores mexicanos que aspiraban a convertirse en atletas digitales; una de las metas más recurrentes que tenían mis interlocutores era competir en la escena de deportes electrónicos y ganar dinero por jugar, a esto solían llamarlo "vivir el sueño". Alcanzar ese objetivo es muy difícil y no todos lo logran, solo una minoría alcanza a ser contratada formalmente para viajar por el mundo y competir en distintos lugares, mientras se recibe un pago para dedicarse de tiempo completo a mejorar su técnica en un videojuego en específico. Para mis interlocutores, en cambio, era recurrente que sus equipos desaparecieran de un día para otro, a veces uno o dos jugadores abandonaban el proyecto. En otras ocasiones, los entrenadores desaparecían o a veces simplemente nadie tenía ánimo para entrenar; sin embargo, esto no hacía que dejaran de conectarse para seguir jugando e intentarlo de nuevo.

En este trabajo abordaré la experiencia del fracaso y lo que he aprendido sobre las formas en que los jugadores lidian con ello, paralelamente explicaré cómo fue el proceso de acompañamiento; para esto me apoyaré en el caso de Loïc Wacquant (2004) para exponer con mayor claridad lo que significa poner el cuerpo en una disciplina deportiva que parece no demandar ningún esfuerzo físico. Finalmente, propondré una posible interpretación que nos ayude a entender por qué los jugadores siguen invirtiendo su tiempo en entrenamientos con distintas organizaciones deportivas, aun cuando saben que es probable que no lograrán "vivir el sueño".

De fondo abordaré otros temas que son de interés para la antropología: la construcción de un campo mediado por distintas tecnologías digitales, los cambios y adaptaciones técnicas para llevar a cabo entrevistas, el

uso del teléfono como una herramienta de investigación y los soportes materiales y digitales que puede adquirir un diario de campo que bien puede ser intervenido por los interlocutores, lo que supone reflexionar sobre el proceso de construcción del dato etnográfico.

Simultáneamente aparecerá el asunto de la importancia de la reflexividad metodológica en todo el proceso de investigación, un asunto que me interesa sobremanera no solo porque en campo mis interlocutores lidian una y otra vez con el fracaso, sino también porque mi trayecto se caracterizó por el error, la improvisación, la duda y la incertidumbre. Todos estos elementos fueron esenciales para mejorar mi forma de observar, registrar y analizar lo que ocurría en campo.

A manera de adelanto: pasar horas frente a una pantalla aplastando botones frenéticamente supone pensar por qué es valioso invertir tiempo en un juego que sutilmente oscila entre el deporte y –en casos muy excepcionales– trabajo, lo que inevitablemente modifica las rutinas cotidianas y las relaciones que generan y mantienen los jóvenes jugadores. Esta es la razón por la que pienso que la reflexión sobre los videojuegos desde la antropología latinoamericana es un campo que puede conducirnos a reflexiones estimulantes, en principio porque pueden ser un objeto para indagar en los rasgos que caracterizan la vida social contemporánea. Si los videojuegos están articulados a un sistema sociocultural particular en el que son jugados –leídos, interpretados, reproducidos– con una clave específica que responde a una situación que depende del contexto del jugador, entonces indagar –por ejemplo– en la experiencia de los jugadores no tiene nada de ocioso, se trata de un excelente medio para entender las formas de uso del tiempo, las relaciones interpersonales mediadas por diversas redes sociotécnicas, los procesos de apropiación tecnológica y tecnodiversidad, etc. Quizá más importante aún es considerar que nos recuerda la importancia de una práctica que sigue siendo fundamental en la sociedad contemporánea: jugar.

Poner el cuerpo en un campo mediado por tecnologías

En el trabajo etnográfico de Wacquant (2004) acompañamos a un investigador francés, blanco, en su proceso de comprender la segregación y el racismo de la comunidad negra en Chicago. Todos conocemos la historia: el sociólogo se inscribe a un gimnasio para hacer un registro minucioso de la cotidianidad de los jóvenes negros y en el trayecto asume el compromiso



metodológico de pasar por el mismo entrenamiento que sus interlocutores, como una forma de intentar captar de forma más directa lo que sucede ahí. El interés por una inmersión total no es un asunto nuevo, M. Duneier, P. Kasinitz y A. Murphy (2014) comienzan su compilación de etnografía urbana con una cita de Robert Park que Howard Becker grabó en una clase impartida por el sociólogo en 1920:

> Le han dicho que vaya a escarbar en la biblioteca, donde acumula una gran cantidad de notas y una generosa capa de mugre. Le han dicho que elija problemas dondequiera que pueda encontrar pilas mohosas de registros de rutina basados en programas triviales preparados por burócratas cansados. Esto se llama "ensuciarse las manos en la investigación real". Los que te aconsejan son sabios y honrados; las razones que ofrecen son de gran valor. Pero una cosa más es necesaria: la observación de primera mano. Vaya y siéntese en los salones de los hoteles de lujo y en las puertas de las casas de mala muerte; siéntese en los sofás de Gold Coast y en los tugurios; siéntese en el Orchestra Hall y en el burlesque Star and Garter. En resumen, señores, vayan a ensuciarse el asiento de sus pantalones en una investigación real (Duneier, Kasinitz y Murphy, 2014: 1).

Los autores que he mencionado apuntan a un asunto esencial: no podemos entender el mundo del otro –ni el nuestro– si no nos involucramos en todos los sentidos; cuando ponemos el cuerpo, tenemos la posibilidad de captar "los esquemas cognitivos, éticos, estéticos y conativos" (Wacquant, 2004: 16) que conforman la rutina de nuestros interlocutores. Está claro que eso significa confrontarnos con nuestros prejuicios personales y teóricos, lo que no resulta sencillo cuando la vida cotidiana mantiene sus tiempos y ritmos sin importar qué pensemos de ella. Cuando comencé mi trabajo de campo con equipos de deportes electrónicos, pensé que buena parte del tiempo lo dedicaría a estar en los lugares donde mis interlocutores se reunían; había pensado mucho que mi forma de poner el cuerpo sería pasar tiempo en los *gaming centers* y desvelarme con ellas/os en sus largas sesiones de entrenamiento. Esto no sucedió.

La pandemia que comenzó a mediados de marzo de 2020 pausó todos mis planes, al inicio pensé que estaría unos meses en casa –máximo un semestre– y que después todo volvería a la normalidad, no pude haber estado más equivocado. El trabajo etnográfico suele estar lleno de este tipo

de imprevistos, en muchos casos se trata de situaciones que no se pueden controlar, pero esto también nos obliga a buscar y/o inventar soluciones a lo que bien podría truncar nuestro proceso de investigación. Así, tomé la decisión de buscar convocatorias de reclutamiento de jugadores para equipos mexicanos de deportes electrónicos en Facebook. Tal vez no iba a poder estar en el *gaming center*, pero mientras podría formar parte de un equipo y tener una visión general sobre cómo funcionan los equipos. Me parecía que esto era mejor que resignarme a estar encerrado en casa sin nada que hacer. Había intentado ponerme en contacto con equipos profesionales, pero nunca recibí respuesta, las agendas de muchos de ellos están plagadas de compromisos y yo no contaba con el capital social como para poder construir lazos con jugadores, entrenadores o mánagers. Vivir en la ciudad de Puebla suponía una especie de barrera.

Para este momento yo tenía claro que no quería ser un atleta digital, mi rango era muy bajo y solía causar la burla de muchos jugadores. Sin embargo, pensé que sería bueno postularme como parte de las mesas directivas o del *staff*, muchos de los equipos tienen claro que necesitan gente que trabaje tras bambalinas para que todo funcione: un mánager, entrenadores, psicólogos, analistas, fisioterapeutas y creadores de contenido. En otras ocasiones ya me había dedicado a mantener las páginas de algunos proyectos de deportes electrónicos y de trabajar creando publicaciones en un blog para una empresa de *marketing*, cuyo cliente era una empresa de equipo de cómputo; esta actividad es interesante, pero no iba a dejarme estar cerca de la acción. Decidí utilizar mi licenciatura en psicología y postularme para esa posición en los equipos.

Me parecía que ese lugar me permitiría acompañar no solo a los jugadores, sino también a los entrenadores, analistas y a todos los involucrados en el desempeño del equipo; por otra parte, podría ofrecer algo más que simplemente estar ahí, observando y registrando para mi investigación. Poner mis conocimientos de psicología al servicio de mis interlocutores me parecía un trato justo, especialmente para los equipos amateurs o semiprofesionales, quienes no suelen tener un ingreso económico para mantener sus organizaciones deportivas. Está de más decir que durante los distintos procesos de reclutamiento que atravesé, siempre hice explícitos mis objetivos, lo que estaba haciendo y para qué, esto también incluía dos aclaraciones importantes: primero hacer evidente que nunca había trabajado como psicólogo de un equipo de deportes electrónicos, pero que tenía



toda la intención, energía y tiempo para desempeñarme lo mejor posible. En segundo lugar, que mi trabajo como psicólogo no era para dar acompañamiento terapéutico, sino para realizar un trabajo de intervención en las dinámicas grupales de los equipos.

Terminé pasando dos años y ocho meses acompañando a nueve proyectos de deportes electrónicos, de estos, siete eran equipos con la intención de profesionalizarse y dos comunidades de videojugadores mexicanos. Los jóvenes jugadores iban de los 18 a los 26 años, la mayoría se encontraban estudiando, vivían en casa de sus padres y dependían económicamente de ellos. También pude platicar con jugadores que se encontraban terminando sus carreras, algunos estaban a punto de comenzar a trabajar, se encontraban en ese extraño momento de liminalidad en que no estaban titulados, pero ya habían concluido sus estudios. Solo encontré un caso de un jugador que era padre de familia, tenía un negocio propio y mantenía económicamente a su esposa y dos hijos.

Como podrán imaginarse, esto significó cambiar muchas de mis rutinas diarias y de aprender otras formas de utilizar algunos dispositivos y plataformas sociodigitales para poder hacer mi trabajo de campo, lo que explicaré con más detalle. Como era necesario instalar el juego y el servicio de videollamada (Discord) me di cuenta de que mi *laptop* ya no podría servir únicamente para redactar la tesis, de hecho estuve probando muchas formas de hacer mi diario de campo: un tiempo realicé grabaciones de todo lo que ocurría en mi pantalla, después decidí complementar eso con las notas que iba escribiendo en mis libretas, paralelamente fui haciendo una recopilación de imágenes y capturas de pantalla, tuve que pensar en alguna forma de almacenar todo esto de forma ordenada y que tuviera algún tipo de circularidad: mis notas debían llevarme a un archivo de video, pero también a una imagen o redirigirme a un *link* en YouTube, Twitch o Facebook, por mencionar algunas plataformas.

Por supuesto, mi teléfono se convirtió en una herramienta fundamental porque los jugadores solían tener grupos de WhatsApp en los que las mesas directivas organizaban actividades o simplemente comentaban lo que sucedía diariamente. Me parecía importante estar presente lo más posible, hacer evidente que podía conectarme todas las veces que fuera necesario para estar con los equipos.

Cuando comencé mi trabajo de campo, pensé que mi diario iba a estar incompleto de alguna manera, tenía claro que antes ya se habían



escrito etnografías en mundos virtuales (Boellstorff, 2008), pero la circunstancia de encierro me hacía sentir inseguro sobre la validez de lo que podría escribir y reflexionar acompañando a jugadores mexicanos que no vivían en la misma ciudad y a los que probablemente nunca conocería cara a cara. Sin embargo, con el paso del tiempo noté que mi diario de campo crecía velozmente.

Cada equipo tenía una dinámica y rutina distinta, algunos entrenaban por las tardes, pero también había equipos que preferían conectarse en las madrugadas; como he dicho, mi objetivo era poder estar ahí y registrar todo lo que ocurría ante mi presencia: las reglas y sus excepciones, los conflictos y las formas de solucionarlos, los lazos amorosos, sus rupturas y las consecuencias que estas tenían en las dinámicas de los equipos, las relaciones de poder y las formas en que se generaban alianzas, amistades con base en pequeños gestos de cariño como enviar un meme o mandarle comida a alguien a través de DiDi o Uber. Muchas de estas actividades ocurrían cuando muchos de los jugadores tampoco se conocían en persona, esto puede producir una sorpresa en cualquier persona, para mí corroboraba que nos encontramos en un momento en que nuestra presencia ha podido comprimir la situación espacio-temporal, superando –al menos en estos casos– la división entre estar conectado o no.

Registrar todas estas situaciones me convencieron de que ya estaba en campo. De hecho, comencé a notar que mis hábitos cambiaron: mis horas de sueño se ajustaban a las de los equipos, empecé a consumir contenido relacionado con el videojuego (*streamers*, *casters*, torneos), también a resentir pasar tanto tiempo sentado: en algunas temporadas padecí un dolor de espalda que me llevó a considerar comprar una silla ergonómica, aunado a eso algunos meses padecí un dolor en los antebrazos debido a una mala postura en mi forma de sentarme. Comencé a preocuparme más por cómo configurar mi máquina para que pudiera mantener un rendimiento aceptable considerando las sesiones tan largas de entrenamiento, cambié mi monitor y me compré unos lentes que reflejaran los rayos UV por el cansancio visual, después compré unos audífonos profesionales para mejorar la experiencia de juego, pero también porque los que tenía lastimaban mis orejas. Esta red sociotécnica me ayudaba a hacer un mejor registro de lo que sucedía en los entrenamientos y me hizo notar que mi cuerpo estaba más que presente en esta curva de aprendizaje que atravesaba con los equipos.



En realidad, por un tiempo tuve dificultades para distinguir cuándo estaba en campo y cuándo no. El hecho de que mis interlocutores me vieran "conectado" en WhatsApp todo el tiempo suponía que mi presencia en campo era constante, pensé mucho sobre qué tanto debía registrar de todos los intercambios que ocurrían: ¿era relevante escribir en mi diario que un jugador me escribiera a las dos de la mañana para entrenar?, ¿era importante tener una captura de pantalla del meme que circulaba en el grupo del equipo esa semana? Al principio, como les sucede a muchos colegas, todo parece interesante y digno de ser registrado, poco a poco fui notando que mi observación se fue afinando. Así pues, mis notas fueron siendo mucho más precisas.

Este proceso me llevó a reflexionar que el trabajo de campo en realidad es un proceso de construcción constante y si bien al principio parece que estamos frente a una cascada interminable de información, eventualmente todo eso es ordenado en una estructura que responde a las necesidades de la investigación, especialmente cuando escribimos un reporte, un capítulo de libro o un artículo académico (De Seta, 2020). Volver a las notas del diario después de un tiempo supondría, en este sentido, un ejercicio más de reconstrucción del campo y de su posible reinterpretación.

Me parece esencial pensar en todas esas otras formas como los investigadores ponemos el cuerpo, y enfatizar que nuestros desplazamientos no son ya únicamente espaciales, sino que también pueden ser temporales (Barley, 2018) y mediados por distintas tecnologías digitales (Hine, 2015). Esto significa que siempre está abierta la posibilidad de pensar en otras formas de construir una presencia en campo y cómo cambia esto nuestro trabajo de registro, en mi caso esto es importante si consideramos que una práctica como videojugar está ligada primeramente al cuerpo. Sin cuerpo no hay posibilidad de habitar ningún mundo virtual. Puede parecer que mi experiencia es una franca contradicción con la idea de Park y la experiencia de Wacquant; aunque no he "ensuciado mis pantalones" literalmente, mi inmersión al campo supuso poner el cuerpo como una forma de compromiso para intentar captar esa "realidad" que vivían los jugadores que colaboraron conmigo.

Una desigualdad inherente. La jerarquía del equipo

Julieta Quirós (2015) narra que Marcio Goldman solía decir que el trabajo de campo era una etapa del método para encontrar lo que no se buscaba,

está claro que no hay una ruta preestablecida para saber cómo entrar, permanecer y salir del campo, agreguemos todas las circunstancias imprevistas en las formas en que tejemos relaciones en campo y terminaremos con muchas más preguntas que certezas. En esta sección utilizaré dos situaciones inesperadas que me llevaron a pensar en la importancia de asumir un lugar ante los equipos, aunque esto me resultara contradictorio con mis ideales e intenciones iniciales. Se trata de un tema que no había pensado seriamente hasta que me vi envuelto en un entramado de relaciones que me parecían contradictorias y, hasta cierto punto, chocantes.

En mis primeros procesos de reclutamiento –que, por cierto, solían ponerme algo nervioso– intentaba presentarme con la ingenuidad y curiosidad propias de alguien completamente inexperto, no me interesaba ser visto como un especialista, sino que se percibiera una transparencia sobre quién era yo, qué hacía ahí y qué podía ofrecer a los equipos. En la medida de lo posible evitaba hablar sobre mis credenciales académicas –excepto la de psicólogo– hasta pasar todos los filtros, me interesaba ser elegido por lo que sabía y donde fueran consideradas mis debilidades.

En uno de los equipos el reclutamiento consistió en una primera selección de perfiles a través de Google Forms, después una reunión grupal y finalmente una entrevista personal a través del servicio de videollamada (Discord). Si todo salía bien, podías pasar a una fase de prueba que duraba un tiempo establecido por la mesa de consejo y luego obtener ya un lugar en la organización deportiva. Fui seleccionado para la reunión grupal, en la que el fundador –a quien llamaremos H.– nos habló sobre la historia del equipo, los nombres que había tenido antes, su visión, misión, el organigrama interno y los valores que regían a la organización deportiva. H. nos advirtió que toda esa información iba a ser importante para la siguiente fase, esto produjo un repentino silencio entre todos los aspirantes que interpreté como una tensión propia del deseo de formar parte del equipo. La estructura de la presentación era tal que daba la impresión de que estábamos aplicando para un trabajo en alguna empresa y no tanto para un equipo amateur de deportes electrónicos.

Después de la presentación, H. elegía a un aspirante al azar para ir a una sala privada y ahí entrevistarlo. Noté que la mayoría iba desapareciendo de la sala, lo que significaba que habían sido eliminados del proceso. Llegó mi turno, H. comenzó preguntándome los nombres anteriores del equipo, por fortuna había anotado todo y respondí in-



mediatamente sin dudar. En la entrevista intenté hacer énfasis en mis conocimientos de psicología y cómo podría servir eso al equipo, H. ignoró completamente el tema porque estaba buscando una pregunta más, después de un silencio comentó: "Aquí viene la pregunta con la que todos se equivocan, si la respondes bien estás dentro… ¿Por qué quieres entrar al club?". No entendí por qué se suponía que esta pregunta era la más difícil, bastaba con explicar tus intenciones. Comencé hablando sobre lo que quería aprender y lo que esperaba aportar al equipo, en el momento en que estaba a punto de hablar nuevamente sobre mis conocimientos en psicología fui interrumpido: "Esa no es la respuesta que esperábamos, estás fuera".

Sentí mucha confusión, de hecho, recuerdo mi rostro desconcertado en la pantalla. Intenté pensar qué había hecho o dicho mal. Al ver mi cara ofuscada, H. me dijo que "la respuesta debía empezar diciendo que estabas seguro de querer estar dentro y ya". Esto solo me hizo sentir más confundido. Francamente no encontraba la lógica, especialmente porque la pregunta comenzaba con un "por qué", sentí que H. estaba demasiado seguro de su postura y de alguna manera representaba una figura de autoridad con la que resultaba difícil negociar. Decidí no discutir más, no iba a poder entrar a este equipo, pero no perdía nada pidiéndole una entrevista para mi proyecto de investigación.

En cuanto expliqué mi objetivo y que la entrevista serviría para mi trabajo de doctorado, la actitud de H. cambió rápidamente:

> Oye, a ver, mira… aquí no aceptamos a cualquiera, por eso tengo que hacer estos filtros, pero esto que acabas de decir te ha puesto de nuevo en el juego. Yo creo que te pondré en la parte administrativa, necesitaré que trabajes de cerca con el entrenador y discutan los problemas que aparezcan en el equipo. Nos vemos mañana a las 9 p.m. para la siguiente fase y claro, luego hablamos para lo de la entrevista.

H. me asignó al área que él llamaba "capital humano", que consistía en atender las necesidades de los jugadores. Más tarde eso me llevaría a poder ser el mánager del equipo. Automáticamente obtuve el rango de administrador en el servicio de videollamada que utilizaba el equipo y recibí un correo con un archivo de Excel en el que se detallaba mi horario (de las 19:00 a las 2:00) y mis funciones. H. me advirtió que por ser

inexperto tendría trabajos y tareas extra, mis primeras responsabilidades fueron revisar un libro de administración de empresas de Lourdes Münch y entregar semanalmente a H. un reporte que hablara de los problemas, tensiones y otras situaciones que yo observara en el equipo.

Al principio me parecía que todo iba bien; sin embargo, empecé a notar actitudes extrañas en los jugadores. Cuando me conectaba a la sala para la videollamada de repente los jugadores se quedaban callados, cuando terminaban los entrenamientos todos se desconectaban de Discord y se despedían, pero los encontraba conectados en el videojuego. Era como si deliberadamente me evitaran. El hecho de que formara parte del *staff* hacía que me trataran diferente, con una cierta distancia, no estábamos en el mismo nivel. Esto me parecía problemático porque mi intención era poder estar con ellos la mayor cantidad de tiempo posible y estaba sucediendo lo opuesto, podía acompañarles, pero desde la distancia que la jerarquía del organigrama lo permitía. Por supuesto, este es un asunto que no consideré nunca.

Dediqué algunas sesiones a platicarles a los jugadores en qué consistía mi trabajo en el equipo, así como también los objetivos académicos que me había planteado, y en vez de que esto trajera calma produjo más inquietudes: "¿O sea que vas a anotar todo lo que digamos?, ¿y eso qué tiene de importante o qué?, ¿o sea, estás haciendo un libro de nosotros?". Descubrí que la relación de horizontalidad que tanto había idealizado no iba a ser posible de forma tan inmediata, sabía que la presencia del investigador causa curiosidad y duda, pero esta era una situación completamente distinta porque implicaba una serie de lazos jerárquicos y de poder que no podía ignorar.

Como podrán imaginar, algunos jugadores se comportaban distinto –hablaban menos, decían menos groserías, obedecían las reglas establecidas por el entrenador– mientras estaban conectados. Con el tiempo descubrí que había que representar ese rol de autoridad, pero que eso debía funcionar en tiempos específicos, los entrenamientos son un proceso con un ritmo particular y fue central entender los momentos que componen un entrenamiento, al menos para que pudieran distinguir entre el psicólogo del equipo y el compa con el que podías jugar y platicar de lo que sea. Mientras entrenaban yo evitaba bromear, reírme de sus chistes y trataba a todos con respeto, construí una distancia como de ese alguien que está evaluando el desempeño de otro; pero una vez terminado el tiempo de



entrenamiento me permitía hablar con más soltura, bromear o jugar con ellos sin el objetivo propio de la disciplina deportiva.

Entender ese ritmo de los entrenamientos para saber cómo estar con mis interlocutores fue un asunto difícil: durante las primeras semanas pasé mucho tiempo en silencio, observando, escuchando y tomando muchas notas de lo que sucedía en los entrenamientos. Esta rutina cambió cuando H. me llamó la atención diciendo: "Oye, la neta parece que no estás haciendo nada". Me justifiqué diciendo que primero necesitaba familiarizarme con las rutinas, los jugadores –cosa que no era mentira–, pero por otro lado estaba intentando resolver cómo construir mi presencia con los jugadores considerando la carga simbólica de poseer un rango jerárquico en el equipo.

Con el tiempo, los jugadores fueron permitiéndome acompañarlos en sus conversaciones casuales y así comencé a escuchar su forma de estar en el mundo: cómo era la vida familiar, escolar, qué habían comido en la semana, qué cosas disfrutaban del juego y qué otras les causaban disgusto, las conversaciones eran de lo más interesantes porque bien podían debatir sobre el objetivo de la educación, sus proyectos a futuro y la búsqueda de un trabajo que sabían que iba a ser precario. Mientras platicábamos no importaba ganar o perder –como ocurría en los entrenamientos–, sino que nos sumergíamos en el ocio y el placer de pasar el rato juntos. En estas conversaciones comencé a escuchar sus opiniones sobre cómo se suponía que debía funcionar el equipo de forma más honesta.

Hasta aquí he narrado cómo hice para equilibrar la balanza y poder formar parte de las conversaciones cotidianas de los jugadores; sin embargo, quisiera hacer énfasis en que ser estudiante de doctorado fue la razón por la que me consideraron nuevamente como alguien a quien valía la pena tener en el equipo y eso había creado ya una situación de desigualdad con mis interlocutores. Este hecho posee una lectura más, mi presencia para H. era valiosa porque de alguna manera aproximaba al equipo a algo que él imaginaba como profesional; en distintas ocasiones H. enfatizaba lo importante que era tener gente "preparada".

De hecho, cuando H. solicitaba mis reportes solía decirme enfrente de todos que debía utilizar citado APA y una plantilla que él había diseñado, porque eso haría ver más "científico y serio" lo que yo explicaba ahí. Se trataba de un documento que aspiraba a una objetividad que a mí me resultaba completamente ajena; también hubo ocasiones en que H. corregía

mis notas, agregando o quitando detalles de una forma que a veces me parecía completamente arbitraria. En ese periodo no pude dejar de pensar en cómo mi interlocutor estaba interviniendo en la forma de escribir mi diario de campo, eso venía acompañado de una cierta desazón. Ser corregido tantas veces y en ocasiones siendo evidenciado frente a los jugadores era una experiencia por momentos frustrante y que solía desanimarme. En retrospectiva disfruté enormemente ese ejercicio porque me llevó a reflexionar mucho sobre mi forma de observar, registrar, pero también de interpretar lo que sucedía cada día.

Más allá de lo que significó esta experiencia para mí, comenzó a llamarme la atención la fuerte influencia que tenía imaginar un equipo "profesional" y todo lo que se hacía para alcanzar ese imaginario; por ejemplo, comenzando con lograr que el equipo estuviera convencido de que esa era *la forma* de organizar un equipo de deportes electrónicos: con profesionistas, manuales, jerarquías, misiones, visiones, organigramas, procesos de evaluación, reclutamiento, amonestación. Todo lucía serio y formal, lo único que faltaba era el dinero para solidificar la profesionalización en sí.

Aunque el equipo nunca tuvo un inversor o un patrocinador, el hecho de que se imaginara la presencia eventual del dinero parecía articular para algunos miembros del equipo una razón suficiente para mantener todo ese orden, necesario –por supuesto– como en cualquier otra disciplina deportiva. El asunto era que para otros jugadores había otras cosas más valiosas además de la búsqueda del dinero; de hecho, algunos jugadores pensaban que el dinero llegaría como un plus, lo primordial era sentir una pasión por el juego y poder disfrutar el tiempo compartido con el equipo.

¿Cuál es el valor de estar entrenando diariamente?

El lugar de H. en el equipo era algo confuso, formaba parte del equipo, estaba en la mesa directiva, diseñaba las planeaciones de entrenamiento, desarrollaba sistemas de evaluación para los jugadores y las mesas directivas, estaba a cargo del proceso de reclutamiento, actualizaba la visión, misión, organigrama y escribía un método de entrenamiento que mantuvo en secreto a lo largo de todo el tiempo que estuve en su equipo. H. daba la impresión de ser una persona metódica, todo lo que se hacía debía tener un fundamento o una regla; sin embargo, los jugadores percibían lo contrario, se trataba de un jugador impulsivo, que no delegaba respon-



sabilidades y tenía serias dificultades para trabajar en equipo. Tomaba muchas decisiones de forma unilateral y los jugadores no sabían cómo abordar esto con él, puesto que esa conversación siempre terminaba con la posibilidad de ser expulsado.

En ese periodo de tiempo supe que H. recién había terminado de estudiar la carrera de Administración de Empresas. Aunque H. esperaba ser considerado un líder por sus compañeros, en realidad estaba logrando que los jugadores aborrecieran la figura de autoridad que representaba; ante mi propuesta de hablar abiertamente del tema, H. se quejaba diciendo que mi perspectiva era producto de mi inexperiencia en los deportes electrónicos y que no sabía cómo resolver estos conflictos.

El punto de inflexión fue que H. comenzó a plantear con más frecuencia que todos los miembros de la organización eran un recurso humano que debía estar dispuesto a hacer lo que fuera necesario para que el equipo creciera; desde su perspectiva, los jugadores debían tener la pasión suficiente como para alimentar esa hambre que les permitiría subir su nivel y crecer profesionalmente. Para los jugadores esta visión era una exageración, en algún punto, uno de los jugadores me dijo: "¿Cómo espera que le obedezcan? O sea, estamos aquí por gusto, no para que nos estén regañando y mandando… ni que nos pagaran por entrenar… no somos jugadores con sueldo".

Este desencuentro al interior del equipo me ha llevado a pensar en cómo se construía una noción sobre lo que era valioso. ¿Qué significaba exactamente "estar aquí por gusto"? De alguna manera esta diferencia implicaba una forma de concebir el uso del tiempo en relación con el juego, el deporte y el trabajo a partir de la idea de un día recibir un pago por ser atletas digitales. Como podremos ver, resulta difícil distinguir las fronteras entre cada concepto en una actividad tan rutinaria para los jugadores. Cuando los jugadores conciben el tiempo de juego como parte de una disciplina en la que hay que invertir energía, dedicación y esfuerzo se está planteando de fondo que hay que aprovechar el tiempo; me parece que esto supone concebir la idea de que los jugadores se conectan no solo porque deseen divertirse. Este giro me parece fundamental porque refleja un sentido de valor asociado al tiempo.

El asunto de cómo se establece el valor no es una nimiedad, así pues, entender esta dimensión nos permitirá entender las estructuras, jerarquías y discursos de las organizaciones deportivas. De alguna manera,

la decisión –aparentemente arbitraria– de establecer valor a un bien o servicio implica considerar una serie de supuestos implícitos sobre lo que vale la pena. Para David Graeber (2018) se trata de un concepto teórico radical porque todo lo que los seres humanos hacen, desean, sienten y organizan se asocia con valor o valores, se trata de una noción que nos permite indagar en las preferencias que tienen los jugadores, sus relaciones e interacciones mientras se conciben a sí mismos como atletas digitales profesionales.

El desencuentro de H. y sus jugadores muestra, en principio, dos actitudes esenciales: por un lado, la importancia que tiene la pasión por el juego como una estrategia de desarticulación de su valor económico y en la que la acumulación de poder o riqueza se trata –aparentemente– con despreocupación y, por el otro, la certeza de que la única forma de entrar en la industria de los deportes electrónicos y escalar en ella es asumiendo lo que M. Marzano (2011) llama la sensibilidad neoliberal, entendida como ese cálculo de riesgos que busca abiertamente acumular riqueza y poder a través del capital social, cultural o económico. Las organizaciones deportivas integran un entramado de principios con los que se establece su valor, incluso cuando no se hable abierta y explícitamente de este.

Con el paso del tiempo aprendí que esta es una lectura ingenua porque está centrada únicamente en el valor económico como eje central que articula toda posibilidad interpretativa. En realidad, la reflexión antropológica sobre el valor es un asunto irresuelto. Graeber (2018) ha explicado ya que solemos confundir con facilidad el sentido sociológico y económico del valor cuando nos referimos a un objeto o actividad. En algunos casos quizá nos encontremos más bien ante una reflexión sobre lo "apropiado", "deseable" o la importancia de algo y no sobre el establecimiento de un costo.

Cuando los equipos no logran convenir un significado sobre lo que es valioso, esta tensión puede terminar separando a toda la organización deportiva. Esta negociación suele ser difícil y es un punto de transición que no muchos logran atravesar, buena parte de los casos de disolución de los equipos que registré tienen de fondo la pregunta de dónde reside el valor de lo que hacen. Se trata de una construcción de sentido esencial, los jugadores necesitan saber que hay un objetivo más allá que simplemente conectarse para pasarlo bien, que entrenar para ganar dinero o competir para aumentar de alguna manera algún tipo de capital. Cada miembro de la organización deportiva necesita saber que lo que



hace contribuye al crecimiento del equipo; Richard Sennett (2018) ha explicado que todos tenemos la necesidad de sentirnos útiles, de saber que servimos para algo y que somos buenos haciéndolo.

El valor está constituido por elementos muy diversos, por ejemplo, cuando crean sus organigramas con reglas, jerarquías y tipos de relaciones entre sus miembros, cuando diseñan planes de entrenamiento diarios y establecen una forma de acompañamiento para los jugadores, lo que supone un tipo de trabajo de cuidado que no puede cuantificarse. También cuando juntos imaginan obtener patrocinios y contratos que les permitan recibir una retribución económica, a veces lo valioso es reunirse con los jugadores que uno admira y aprender cosas juntos. Al mismo tiempo, hay una dimensión estética del juego que produce un tipo de placer que es propio de la experiencia de jugar.

Con esto quiero hacer evidente que el valor no puede leerse únicamente en términos económicos. Corremos el riesgo de hacer una mala lectura cuando intentamos entender la producción de valor en función de cuánto dinero ganan –o pierden– las personas haciendo algo. En términos analíticos esto es problemático porque dificulta nuestra capacidad para distinguir conceptualmente al juego del deporte y paralelamente del trabajo. Sin embargo, me parece esencial reconocer –al menos de principio– que esta transición no es total y que implica muchos elementos que se mezclan simultáneamente. He pensado que una posible forma de imaginarlo es como un péndulo que oscila entre el juego, el deporte y el trabajo. Esa metáfora, que he pensado en llamar “péndulo del valor”, también nos permite notar la dificultad de captar las transiciones, puesto que ocurren en una especie de continuo que se encuentra siempre en movimiento.

En esencia puedo afirmar que cuando los jugadores consideran que estar en un equipo vale la pena significa que todos estos elementos se articulan y que el movimiento del péndulo es fluido. Cuando el péndulo se detiene en un solo lugar –el del juego, el deporte o el trabajo– entonces los miembros del equipo comienzan a experimentar una cierta pérdida de sentido: ¿vale la pena que me regañen tanto por algo que originalmente me producía placer?, ¿cuánto tiempo más debemos aguantar todas estas juntas si no estamos ganando nada?, ¿para qué entrenamos tanto si no estamos inscritos en algún torneo?, ¿tiene sentido hacer las planeaciones de entrenamiento semanales si los jugadores están desmotivados?

Los equipos permanecen juntos porque es valioso estar ahí, cabe la posibilidad de que algunos se mantengan al menos hasta que aparezca algo más valioso: para algunos eso significa encontrar un equipo nuevo, pero también puede tratarse de pasar más tiempo con los amigos, la pareja, la familia o dedicarse a una actividad académica o laboral. Por esta razón, resulta improductivo quedarnos en el nivel de la lectura puramente económica, porque algunas cosas que son valiosas para los jugadores y que definen su forma de tomar decisiones exceden la presencia/ausencia de dinero.

A manera de cierre. Una breve reinterpretación del fracaso

Son pocos los casos de equipos que comienzan con una inversión económica fuerte y con una infraestructura. Buena parte de los equipos de deportes electrónicos comienzan de la nada, uniendo las voluntades de muchas personas que espontáneamente integran sus inquietudes en la búsqueda de alcanzar algo: desde ganar un torneo hasta lograr convertirse en una marca que compita globalmente para obtener patrocinios. La lectura económica, aquella que nos limita a ver los cálculos de riesgos y beneficios para acumular cualquier forma de capital, nos conduce a ver una especie de curva de aprendizaje casi siempre progresiva y lineal: los jugadores comienzan en el nivel amateur, pasan a uno semiprofesional y posteriormente se convierten en atletas digitales profesionales.

En cambio, mi experiencia en campo me mostró la importancia que tienen los tropiezos y fracasos en este proceso. En algún momento de mi trabajo de campo me resultaba problemático explicar por qué los jugadores abandonaban los proyectos que habían construido con tanto esfuerzo y con un cuidado artesanal. ¿Por qué alguien abandonaría su propio trabajo?, y más interesante aún, ¿por qué algunos jugadores siguen intentando convertirse en atletas digitales y en iniciar nuevos equipos? No hay una respuesta concluyente, pero podríamos afirmar que en esencia los jugadores están cambiando el significado de lo que consideran valioso.

La experiencia de ver un equipo que desaparece espontáneamente, sin mayor explicación, suele ser una situación que desalienta cualquier iniciativa que puedan tener los jugadores, entrenadores, analistas, fisioterapeutas o psicólogos de los equipos. Sin embargo, noté que los jugadores aprenden a mejorar distintos procesos a partir de estas experiencias de



fracaso, lo que supone ajustar la forma de establecer lazos con otros, reorganizar las estructuras y jerarquías, negociar otras formas de delegar responsabilidades, por supuesto mejorar procesos técnicos, por ejemplo, las estrategias de reclutamiento, entrenamiento, moderación y manejo de medios de comunicación, etc. Resulta inevitable pensar en el paralelo que esto tiene que ver con el trabajo etnográfico, ahí el investigador también se encuentra en una situación de la que debe aprender a ajustar y cambiar sus formas de pensar, observar y registrar. Lograr esto supone atravesar una serie de tropiezos y errores propios del trabajo de campo.

Esta adaptación implica también una cierta flexibilidad y reflexividad que deben mantenerse a lo largo de todo el proceso, con el fin de que exista una cierta capacidad de pensar nuestra forma de conducirnos en campo. No hay nada nuevo en pensar al error como fuente de conocimiento, escribirlo termina por invisibilizar todas las sensaciones que implican desaprender lo que nos enseñan los libros para confiar más en lo que encontramos en campo.

Los jugadores, como el etnógrafo, aprenden —idealmente— de sus tropiezos para enfrentar las condiciones ambiguas y paradójicas que ocurren en campo con el fin de intentar entender cómo entienden y habitan otros el mundo. Sin querer logran algo inesperado: terminan aprendiendo más sobre sí mismos.



Bibliografía

Barley, Nigel (2018). *El antropólogo inocente: Notas desde una choza de barro* (31 ed.). Barcelona: Anagrama.

Boellstorff, Tom (2008). *Coming of Age in Second Life: an Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton: Princeton University Press.

De Seta, Gabriele (2020). "Three Lies of Digital Ethnography", *Journal of Digital Social Research*, 2(1), pp. 77-97. Consultado en https://doi.org/10.33621/jdsr.v2i1.24

Duneier, Mitchell, Philip Kasinitz y Alexandra Murphy (eds.) (2014). *The Urban Ethnography Reader*. Oxford: Oxford University Press.

Graeber, David (2018). *Hacia una teoría antropológica del valor: la moneda falsa de nuestros sueños.* Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.



Hine, Christine (2015). *Ethnography for the Internet: Embedded, Embodied and Everyday*. Londres: Bloomsbury.

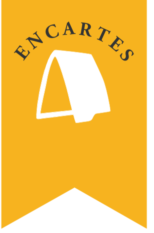
Marzano, M. y N. Barri (2011). *Programados para triunfar: nuevo capitalismo, gestión empresarial y vida privada.* México: Tusquets.

Quirós, Julieta (2015). "Etnografiar mundos vívidos. Desafíos de trabajo de campo, escritura y enseñanza en antropología", *Publicar en Antropología y Ciencias Sociales*, 7(17), pp. 47-65.

Sennett, Richard (2018). *El artesano*. Barcelona: Anagrama.

Wacquant, Loïc (2004). *Entre las cuerdas: cuadernos de un aprendiz de boxeador*. Madrid: Alianza.

Iván Flores es doctor en Ciencias Antropológicas por la UAM-Iztapalapa. Profesor en la Universidad Iberoamericana Puebla y en la Escuela de Humanidades y Educación del Tec de Monterrey. Interesado en el estudio de las culturas digitales, las apropiaciones tecnológicas y la presencia de las tecnologías en la vida cotidiana. Sus trabajos han abordado el problema de las metodologías mediadas por lo digital, especialmente en el caso de la etnografía, así como en el proceso de construcción de objetos y marcos teóricos para la investigación social.



CONTENIDO

Vol. 7, núm. 14, septiembre 2024-febrero 2025
https://encartes.mx

ISSN: 2594-2999


ENCARTES



RESEÑAS CRÍTICAS



DIRECTORIO









Encartes, año 7, núm 14, septiembre 2024-febrero 2025, es una revista académica digital de acceso libre y publicación semestral editada por el Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social, calle Juárez, núm. 87, Col. Tlalpan, C. P. 14000, México, D. F., Apdo. Postal 22-048, Tel. 54 87 35 70, Fax 56 55 55 76, encartesantropologicos@ciesas.edu.mx. El Colegio de la Frontera Norte Norte, A. C., Carretera Escénica Tijuana-Ensenada km 18.5, San Antonio del Mar, núm. 22560, Tijuana, Baja California, México, Tel. +52 (664) 631 6344, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, A. C., Periférico Sur Manuel Gómez Morin, núm. 8585, Tlaquepaque, Jalisco, Tel. (33) 3669 3434, y El Colegio de San Luís, A. C., Parque de Macul, núm. 155, Fracc. Colinas del Parque, San Luis Potosi, México, Tel. (444) 811 01 01. Directora de la revista: Ángela Renée de la Torre Castellanos. Alojada en la dirección electrónica https://encartes.mx. ISSN: 2594-2999. Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura de la revista. Se autoriza la reproducción parcial de los materiales publicados siempre y cuando se haga con fines estrictamente no comerciales y se cite la fuente.